

## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 3º ESO

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES QUE SE CONSIDERAN BÁSICOS

Se presentan **en “negrita”** los estándares básicos, seleccionados del total de ellos. Detrás de cada estándar aparecen, entre paréntesis, las **competencias** (ver punto 6) relacionadas.

#### Bloque 1. Expresión plástica

**1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.**

(a,d,f,g)

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.

(d,f,g)

**2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.**

(d,f,g,)

**3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)**

(d,e,f,g)

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

(d,f,g,)

**4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.**

(d,f,g,)

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

(d,f,g,)

4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

(d,f,g,)

**5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.**

(d,f,g,)

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

(c,d,f,g,)

**6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.**

(d,f,g,)

6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

(d,f,g,)

**7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.**

(d,f,g,)

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

(d,f,g,)

8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

(d,f,g,)

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

(a,d,f,g,)

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

(d,f,g,)

**11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.**

(d,f,g,)

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

(d,f,g,)

**11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.**

(d,f,g,)

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

(d,f,g,)

11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

(d,f,g,)

**11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.**

(d,f,g,)

**11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.**

(e,f,g,)

## Bloque 2. Comunicación audiovisual

1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

(d,f,g,)

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

(d,f,g,)

2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

(d,f,g,)

3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

(d,f,g,)

**4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.**

(d,f,g,)

4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

(d,f,g,)

4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

(d.f.g.)

**5.1. Distingue símbolos de iconos.**

(d,f,g,)

**5.2. Diseña símbolos e iconos.**

(d,f,g,)

**6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.**

(d,f,g,)

6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

(d,f,g,)

**7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.**

(d,f,g,)

7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

(d,f,g,)

**8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.**

(d,f,g,)

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

(c,d,f,g,)

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. (d,f,g,)

**11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.**

(d,f,g,)

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

(a,d,f,g,)

**13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.**

(d,f,g,)

**14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.**

(d,f,g,)

**14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.** (d,f,g,)

**15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.**

(a,d,f,g,)

**16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.**

(c,d,f,g,)

### Bloque 3. Dibujo Técnico

**1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.** (b,d,f,)

**2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.**

(b,d,f,)

**3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.**

(b,d,f,)

**4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.**

(b,d,f,)

**5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.**

(b,d,f,)

**6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.**

(b,d,f,)

**7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.**

(b,d,f,)

**8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.**

(b,d,f,)

**9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.**

(b,d,f,)

**10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.**

(b,d,f,)

**10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.**

(b,d,f,)

**11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).**

(a,b,d,f,)

**12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.**

(b,d,f,)

**13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.**

(b,d,f,)

**14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.**

(b,d,f,)

15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

(b,d,f,)

16.1. **Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.**

(b,d,f,)

17.1. **Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.**

(b,d,f,)

18.1. **Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.**

(b,d,f,)

18.2. **Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.**

(b,d,f,)

19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.

(b,d,f,)

20.1. **Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.**

(b,d,f,)

21.1. **Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.**

(b,d,f,)

22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

(b,d,f,)

23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

(b,d,f,)

24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

(b,d,f,)

25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón. para el trazado de paralelas.

(b,d,f,)

### **Competencias del currículo:**

a) Comunicación lingüística. (CL)

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)

c) Competencia digital. (CD)

d) Aprender a aprender. (AA)

e) Competencias sociales y cívicas. (CSC)

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.(SIEE)

g) Conciencia y expresiones culturales. (CEC)